EURO ACTION SOCCER

1. Control del teclado y del joystick:

Usted puede jugar con el joystick o el teclado. Para escoger el tipo de controlador que prefiere, seleccione:
- Control nº 1 si es uno solo o es el primer jugador.
- Control nº 2 si es el segundo jugador.

2. El teclado:

Si selecciona el teclado, el programa le pregunta si desearía redefinir las teclas por defecto para mover, chutar y pasar. Si los controles por defecto le satisfacen, pulse la tecla "Escape" para volver al menú anterior y pulse OK. De lo contrario, seleccione las teclas que prefiera.

Para evitar problemas, el jugador nº 1 no puede seleccionar las teclas definidas para el jugador 2 y viceversa.

3. El joystick:

Si escoge el joystick, el juego le permitirá calibrarlo. Para hacerlo, siga las instrucciones siguientes que aparecen en la pantalla:
1. Efectúe un giro completo con su joystick
2. Pulse uno de los botones del joystick.
3. Centre el joystick.
4. Pulse de nuevo un botón.

Esta última operación le devolverá a la pantalla anterior en la que debe confirmar su elección con OK.

Si el calibrado no se lleva a cabo correctamente, aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla: "Su joystick no es suficientemente sensible" y el teclado será seleccionado por defecto. En este caso le recomendamos que realice de nuevo el calibrado y que haga un giro más acentuado, cambiando el joystick si fuera necesario en caso de que sea defectuoso.

Quit

4. Control del jugador

El jugador controlado está siempre indicado con un signo 1P o 2P que aparece encima del jugador.
Si su jugador está fuera de la pantalla, su posición será indicada por una flecha hueca.

Si pierde la posesión de la pelota, el jugador que controla se convertirá en el defensor más próximo al balón. Para seguir transfiriendo el control al defensa más cercano a la pelota, suelte momentáneamente el controlador y cambie los jugadores.

5. Control del balón

Los diversos botones de control (mover, chutar, pasar) aparecen en el menú de opciones.

Los pases se llevan a cabo utilizando el botón de pase, tanto si utiliza el teclado como el joystick. El balón pasará automáticamente al jugador más cercano. La dirección del pase está indicada por medio de una flecha triangular situada enfrente del jugador en posesión de la pelota. Manteniendo pulsado el botón de pase, usted puede llevar a cabo de uno a dos automáticamente.

Chutar: utilice el botón para chutar. Según la dirección del balón, su velocidad y la posición del jugador, son posibles varios tipos de movimientos, tales como: cabezazos, controles del balón en el aire, boleas y chilenas.

Tras el fuera de juego: cuando un balón está en el aire usted puede dirigirlo utilizando las teclas de flechas.

Control de un balón en el aire: cuando el jugador que está a punto de recibir el balón está cerca de la meta contraria, usted puede asumir el control total de la pelota en el aire. Para hacerlo, pulse la tecla de chutar antes de que el jugador reciba la pelota y tendrá la oportunidad de presenciar algunos cabezazos espectaculares.

Las entradas de hombros y deslizándose: utilice las mismas teclas usadas para pasar y chutar.

6. Teclas especiales:

- La tecla **F10** detiene el juego y le permite volver a los menús.
- la tecla **F8** detiene brevemente y reanuda la partida.
- La tecla "**Escape**" le permite evitar la animación que aparece tras un gol y las secuencias de repetición de la jugada.